Številka 6 - 1994 V SLOVENŠČINI

Club Nintendo®





DONKEY KONG COUNTRY

Senzacija leta! Najboljša igra vseh časov za Super Nintendo. Ne prezrite pustolovščin Donkey Konga in njegovega malega prijatelja Diddyja!

Super Probotector 2

Čudovita akcijska pustolovščina, ki jo lahko v vsej barvni pestrosti igrate tudi na Super Game Boyu.

Beauty & The Beast

Ljubitelji NESa, pozor! Končno smo dočakali igrico, ki je bila narejena po uspešni risanki.

Med drugimi zanimivostmi vas čaka obilo posebnih trikov in namigov.



Mark Šimunič

Ime Mark Šimunič iz Slovenije Starost 12 let Najljubše igre Zelda, Mortal Kombat, Castlevania 2 in Battletoads Najboljši rezultati konča Super Mario Land 1 in 2, pri Zeldi pride do 7 stopnje, 999 rubinov Duck Tales konča na "hard" Hobiji računalnik, Game Boy in kolesarjenje Največja želja da bi naredili Mortal Kombat 2 za Game Boya.



Oliver Zofič

Ime Oliver Zofič iz Slovenije Starost 14 let Najljubše igre Super Mario Land 1 in 2, Warioland Zelda Pinball Jurassic Park Mortal Kombat Choplifter Najboljši rezultati konča Super Mario Land 1 in 2 Warioland, Terminator Double Dragon 2 Turtles II Mortal Kombat Hobiji igranje Game Boya, programiranje nogomet Največje želja Postati programer delati pri enem od vrhunskih izdelovalcev iger in biti objavljen v reviji Club Nintendo.



Bine Slana

Ime Bine Slana iz Slovenije Starost rojen je bil 8 7 84 Najljubše igre Super Mario World, Super Soccer Super Mario Kart, Street Fighter II Najboljši rezultati konča Super Mario World pri Super Mario All Stars vse 4 igrice "obrne na glavo", pri Super Soccerju je pri finalnem pokalu premagal 10 nasprotnikov Hobiji smučanje tenis nogomet, igranje NESa, Super Nintenda in Game Boya Največja želja zbrati veliko igric za NES in Super Nintendo



Simon Colja

Ime Simon Colja iz Slovenije Starost 13 let Najljubše igre Megaman 3, Mario & Yoshi Turtles II Double Dragon III. Najboljši rezultati končal je Megaman 3, Double Dragon III Terminator II Turtles II in Blues Brothers Postavil je rekord v točkah pri Duck Hunt - 99999 točk in pri Super Mario Bros 893850 točk. Hobiji igranje NESa in odbojka Največja želja da bi naredili Mission Impossible za NES

PREDSTAVITVE

Če bi kot član kluba rad videl svoje ime in svojo fotografijo v najboljši reviji na svetu, nam piši! Objavili pa ne bomo samo imena, priimka in tvoje starosti, ampak tudi tri tvoje najljubše igre, dva najboljša rezultata, tvoje hobije in tvojo največjo željo. Piši nam čimprej, kajti, prej ko dobimo tvoje podatke, večja je verjetnost, da jih objavimo!



Peter Gutman

Ime Peter Gutman Starost 12 let Najljubše igre Duck Tales, Batman, Megaman 2 in 3 Tetris, Super Mario Land 1, 2 in 3 Dr Mario Boulder Dash Simpsons, Top Gun Blades of Steel Najboljši rezultati konča vse naštete igre razen Dr Maria in Simpsonovih Hobiji tenis igranje NESa Največje želja da bi bilo državno prvenstvo v igranju igrice Duck Tales za NES



Ficsor Zsolt

Moj sin, Zsolt je star komaj 4 leta, ne zna brati in pisati a je nor na Super Nintendo Zelo dobro igra in njegova največja želja je, da bi postal član kluba Hvala lepa Zsolt in njegova mama



Mihályi Tibor

Zelo sem bil vesel ko sem postal član kluba Nintendo Ime mi je Mihályi Tibor, živim v Szigetszentmiklosu star sem 12 let Že tri leta imam Super Nintendo moje najljubše igre pa so Aladdin Street Fighter II Clay Fighter Fatal Fury Upam da boste mojo fotografijo in pismo objavili v reviji



Jenes Attila

Dragi Mario in Luigi! Rad bi postal član kluba Nintendo Lani sem za božič dobil NES Skupaj z očetom igram igrico Super Mario in vedno zmagam jaz Najboljši rezultat 125350 točk. Všeč mi je kolesarjenje in sestavljanje Lego kock Star sem 10 let

Leto 1994 se izteka. Gotovo se že veselite praznikov, ki so najboljši čas, da si zaželite kakšno novo Nintendo igrico. Pa ne le, da si zaželite, upam, da boste pod novoletno jelko res tudi našli takšno darilo.

V zadnji letošnji številki vam med novostmi predstavljamo igro ***Donkey Kong*** za Super Nintendo. Predstavitev in opis igre sta tokrat kar na štirih straneh. Verjetno bo igra zasenčila vse dosedanje. Vredno ogleda! Tiny Toons je za spremembo športno obarvan, ljubitelji dirk pa ne preznite opisa igre ***Street Racer***, ki obeta noro akcijo.

Lastniki NESa bodo prišli na svoj račun ob predstavitvi igre ***Beauty & The Beast***.

Probotector 2 ter ***Space Invaders*** sta igri za Game Boya, ki sta posebej prirejeni tudi za igranje s Super Game Boyem. Uživali boste torej lahko tudi v vsej barvni pestrosti na televizijskem ekranu. Igra ***Tarzan*** je sicer narejena samo za Game Boya, kljub temu pa boste z njo gotovo imeli veliko veselja.

Čaka vas šest strani trikov in namigov, ki vam bodo pomagali premagati težave pri različnih igrah.

Vsi v klubu Nintendo vam želimo lepe božične praznike in uspešen skok v leto 1995. Se vidimo!

Club Nintendo

VSEBINA

SUPER NINTENDO PREGLED

NAMIGI ZA SNES

GAME BOY PREGLED

NAMIGI ZA GAME BOYA

NES PREGLED

TIPS SPECIAL

&

Predsednik: Super Mario
Tisk: Catalyst Publishing, UK. Klub Club Nintendo, p.p. 120, SLO 61101 Ljubljana, Vroča linija Slovenija 061/322-655

HIT LISTA

SNES



1. **Donkey Kong Country**
2. Earthworm Jim
3. Super Mario All Stars
4. Itchy and Scratchy
5. Stunt Race FX
6. Super Metroid
7. Mortal Kombat 2
8. The Jungle Book
9. Super Mario Kart
10. Zelda



NES



1. **The Jungle Book**
2. Super Mario Bros. 3
3. Captain Skyhawk
4. Asterix
5. Super Spike V'ball
6. Flintstones
7. Mega Man IV
8. Battletoads
9. Jetsons
10. Zelda



GAME BOY



1. **Itchy and Scratchy**
2. Tazmanian Devil
3. Super Mario Land 3
4. Super Game Boy Soccer
5. Daffy Duck
6. The Jungle Book
7. Donkey Kong
8. Mortal Kombat 2
9. Zelda IV
10. Mystic Quest



DRUGI DEL TRIKOV IN NAMIGOV SAMO ZA SLOVENSKI KLUB NINTENDO ki jih je spet pripravil Edi, sodelavec vroče linije kluba Nintendo

ROAD RUNNER (Super Nintendo)

Kdor za dokončanje te igre potrebuje večje število življenj, lahko zdaj svobodneje zadiha S tem trikom dobiš 75 življenj na naslovnem zaslonu hkrati pritisni R Y SELECT START dokler se ne pojavi naslov "ZIPPITY SPLAT" Potem pritisni še tipko X in lahko začneš

DAFFY DUCK (Super Nintendo)

Trik za 50 življenj ko se na ekranu napiše WHERE THERE'S DUCK THERE'S FIRE pritisni naslednje tipke LEVO LEVO, DESNO DESNO GOR DOL, Y, A B, X.

FINAL FIGHT (Super Nintendo)

Na naslovni sliki pritisni in drži tipke L R, START s tem pridaš v menu za izbiro lažje ali težje igre Nastaviš si lahko tudi več življenj

SUPER SOCCER (Super Nintendo)

Gesla,
NEMČIJA FRANCIJA
NEMČIJA ANGLIJA
NEMČIJA NINTENDO
RAČUNALNIK RAČUNALNIK

POCKY AND ROCKY (Super Nintendo)

Na začetku ko izbiraš med Pockyem In Rockyem pritisni naslednje tipke drži X Y nato pa pritisni še A A, A, A B B B, B, A, B, A B A, B A B, START S to kombinacijo lahko izbiraš željeno sobo

PARODIOUS (Super Nintendo)

Da dobiš najboljšo opremo za igro daj na odmor (Pause) in pritisni B B, X, X A, Y GOR, LEVO

MECHWARRIOR (Super Nintendo)

Trik za neranljivost pri tej zelo težki igri daj na odmor (Pause) in pritisni zaporedoma naslednje tipke A L, L, Y A, L, L, Y A, L, L, Y, START

TURTLES II (Nintendo Entertainment System)

Za 20 življenj in za izbiro sob pritisni na naslovni sliki zaporedoma naslednje tipke B, A, B A GOR DOL, B, A LEVO DESNO B A, START

SPEEDY GONZALES (Game Boy)

Gesla.
2 soba 500999 3 soba 343003
4 soba B30637 5 soba B12171
6 soba 522472

NAGRAJENI PRISPEVKI POMLADANSKEGA NATEČAJA ZA NAJLEPŠO ZGODBICO, PESMICO IN RISBICO

ZORAN ARCET iz Velenja, druga nagrada za pesmico in dve risbici

MARIO
Sem rdeči deček Mario
z videa doma
Po ekranu skačem sem in tja
me marsikdo pozna.

Gobice cekincke
v žakelj svoj lovim
a rožic se prelepih
najbolj veselim

Pero mi rabi za polet
visoko pod nebo,
lam sanjam upam in želim,
da vedno bo tako

Sem rdeči deček Mario
z videa doma
Po ekranu skačem sem in tja
zdaj vsakdo me pozna.

GREGOR VNUK iz Maribora, druga nagrada za pesmico in risbico.

Vzhajaj, vzhajaj, Mario zlat
In preženi noč temno
in pozlati mi revijo
člane tihe in nebo

Vzhajaj vzhajaj Mario zlat
zlat pripelji s sabo člane
zlat, vesel kot smo vsi člani
ki pozdravljamo te glasni

Zlat vesel kot so revije,
ki kot demant se blešče
čist kot so Mariovi namigi
ki iz dalje se glase

In, oj Mario s tabo tudi
sen me tožen naj pusti
naj radost v srcu zablešči

LUKA KOVAČIČ iz Cerkna, druga nagrada za risbico in zgodbico.

Nekega sončnega jutra so Mario Luigi in Yoshi počivali Princesa Toadstool pa je šla na sprehod Kar naenkrat iz grma skočita dve želvi pograbita princeso in izgineta Mario to takoj opazi in kmalu so že vsi trije na poti k Bowserjevem gradu
Najprej srečajo mišjaka Mauserja in triglavo kačo Prvi je napadel Mauser Luigi udari v vprašaj in pobere pero dobi plašč sa zavrti in se onesvesti Mario pa se dotakne ognjene rože in postane ognjeni Mario Nato začne skakati in leteti čez in okoli triglave kače Ko ga le-ta poskuša z repom ujeti se zavozla v vozel Princeso na gradu kmalu najdejo Želve, ki jo je varovala je požrl Yoshi Ko poskušajo najti izhod najdejo Bowserjevo leteče napravo Brata pa malce popravita vozilo Odvila sta namreč nekaj vijakov Kmalu naletijo na Bowserja Ko jih poskuša napasti mu odpade propeler in pade v bližnji prepad KABOOM!!! Se zasliši in iz prepada se vije črn dim Nato se na robu pojavi Bowser in zavpije "Koopa Troopa napad!" Dve želvi napadeta Brata Mario in Luigi uničita želve in pobereta oklepa Bowser pokliče želve, Luigi samo vrže oklep proti njim in jih že ni več Mario pa vrže drugi oklep v Bowserja le-ta pa se razjezi in napade Mario pa vrže svetleč prah na Bowserja, ki se kar naenkrat začne praskati Princesa pa vpraša Maria "Kje si dobil ta prah?" Mario odgovori "Našel sem ga v letečem vozilu to je srbeči prah" Ko odhajajo iz gradu vpraša Luigi "Koliko časa pa traja ta prasek?" Mario pa "Na škatlici piše da traja tri mesece" Yoshi pa reče "Potem bo pa še dolgo zaposlen"

SIMON COLJA iz Branika, druga nagrada za zgodbico in tri risbice.

MARIO IN NJEGOVI PRIJATELJI

Nekoč v davnih časih je živela družina Bros. Oče Bros je bil vitez v gradu gob pri princesi Mati Bros pa je skrbela za hišo in okolico V tej veseli družini je bil en majhen Jantek z imenom Mario Čez deset let, ko je bil Mario že starejši, je rekel očetu da hoče postati vitez v gradu gob Mario se je trudil in na koncu mu je uspelo postati vitez. Princesa mu je povedala "Ko poješ gobo boš postal super Mario ko boš utrgal rožo boš metal ognjene izstrelke ko boš pa ujel zvezdo boš za nekaj časa postal nepremagljiv" Seveda je bil Mario zelo ponosen nanje Nekega dne ko je bila družina Bros ravno pri kosilu je prišel na Mariev dom vitez gradu gob Prinesel je sporočilo da je kralj Koopa ukradel princeso gob Mario se je takoj odpravil na pot Ubijal je svoje nasprotnike, skakal po njih, izgledal je nepremagljiv Naenkrat je Mario prišel do prve gobe in jo pojedel. Postal je super Mario Po dolgi poti je srečal prijatelja ki se mu je pridružil pri tej težki nalogi To je bil mali lepi dinozavrček Yoshi Skupaj sta skakala čez velike prepade, letela med oblaki Ko sta prišla pred grad, je Mario našel rožo in jo utrgal Mario in Yoshi sta se odpravila pogumno v grad Končno sta se Mario in kralj Koopa spoprijela Ker Yoshi ni bil dovolj previden ga je kralj Koopa ranil z ognjenim izstrelkom. Zdaj se je Mario razjezil, vzel je ognjeni izstrelek pomeril in vrgel Hudobnega kralja Koopo je zadel naravnost v glavo In princesa je zaklicala O moj dragi Mario rešil si me Mario je prijel Yoshija in ga dal na ramena Ko je bil sončni zahod so prišli naši prijatelji domov Čez dva meseca sta se Mario in Princesa poročila. Vse kraljestvo je bilo zelo veselo

BORUT ŽAREN

TOMAŽ CAŠERMAN

ALJAŽ GAŠPERIN



To je resnično najboljša igra, ki vam je kdajkoli prišla pod roke! Nudi vam prav vse - odličen zvok, osupljivo igro in grafiko, vse, o čemer ste do sedaj lahko le sanjali.

Prepričajte se na lastne oči! Preizkusite najboljšo igro na svetu! ZDAJ!

DRUŽINA KONG

Donkey Kong, kralj opic in kralj pragozda, živi sredi tropskega pragozda na nekem otoku. Vendar to ni Donkey Kong iz preteklih bojev. Ta super gorila je njegov sin, sin junaka iz klasičnih iger. Po zunanjosti mu ni podoben. Razlikujeta pa se tudi po kretnjah, gibanju in razmišljanju.

Tudi Kongov oče Cranky Kong živi na otoku, vendar je že star in nekoliko zagrenjen. Ima več domovanj, v katerih sicer prebiva sam, a je vesel, če ga njegov sin in dedič obišče. Kljub temu, da je staromoden in zakoreninjen v svoji preteklosti, so njegovi nasveti vedno dobrodošli. Donkey Kong se lahko od stare gorile nauči marsikaj, kar mu bo koristilo na potovanjih. Cranky je originalna in komična oseba, a se v igri le občasno pojavi. Njegovo pritoževanje nad modernimi dosežki in še posebej nad video igrami prijetno popestri sicer resne nasvete.

Nastopajo tudi drugi družinski člani. Funky Kong je ljubitelj zabav, od vsega najraje lenari na eni od boljših otoških plaž. Je dokaj markantna oseba, ima lepo zagorelo polt in nosi moderna, temna sončna očala. Kljub temu, da je len, je vedno pripravljen priskočiti na pomoč. Kongu nudi "leteče usluge", da se ta lažje prebije do raznih predelov otoka. Prav tako kot Cranky tudi Funky ne skopari z nasveti, če ga zanje prosijo.

Seveda je tu še Candy Kong, Donkeyeva najboljša prijateljica. Kljub raznim namigovanjem, še ni govora o poroki. Tako vsaj pravi Kong.

Končno naj omenimo še Diddy Konga, najmlajšega člana družine. Srčno rad bi postal junak igre - tak kot Donkey. Morda si bo ravno v tej igri pridobil slavo in bogastvo!

NEVIHTNA NOČ



Nad Donkey Kongovim otokom vieijo temni oblaki, bliska se in etrela na hitro razsvetli taman in naprijazen pragozd. Mali Diddy preživlja težko noč. Stražiti mora zalogo banan, nad njegovo glavo pa beeni navihta. Opolnoči naj bi ga zamenjal Donkey Kong, vendar mora do takrat mirno sedeti in čakati, da navihta mine. Seveda ga ta še najmanj skrbi. Pohlepni Gremlinovi banditi se namreč plazijo skozi temo in bodo, kot vedno, skušali speljati čim večjo zalogo banan.

V temi Diddy nenadoma zagleda žareče oči Gremlina, ki se skriva v podraetju. Še preden sproži alarm, ga nasprotnik premega in grobo stlači v sod, ki ga nato divje zavali v grmovje. Gramlini se polastijo banan. Ko vso zalogo naložijo na vozička, s tovorom izginejo v temo. V svojem čezmernem pohlepu ne opazijo, da izgubljajo banane in tako puščajo za seboj razločno sled.

Prizor da slutiti, da nas čaka odlična igra!



NASLEDNJE JUTRO

Ko ee Kong prebudi, mu pobesneli Cranky sporoči novico o izginulih bananah in pogrešanam Diddyju. Problem je resen. Le kako se ga bo Kong lotil? Prične se iskanja, ki privede Donkey Konga v odročne predele dežele.





NA POHODU

Iskanje vodi Konga po vsem otoku. Čeprav je večji del otoka poraščen s pragozdom, se nam ponujajo še drugi pogledi, na primer: hribi, poraščeni z iglastimi gozdovi, in zasneženi vrhovi gora. Prav gorski svet z opuščenimi rudniškimi jaški, naravnimi predori in jamami je videti najnevarnejši.

Otok obkrožajo številne tropske lagune, ki skrivajo svojevrstne nevarnosti. Tam preži cela vrsta divjih živali, na primer: morski psi, piranje, smrtonosne hobotnice in meduze.

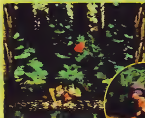
Globoko v osrčju otoškega pragozda je celo opuščeno mesto iz lesenih koč in ploščadi, obkroženo z najvišjim drevjem na otoku.

Izogibajte se tudi ogromnih, nevarnih, že davno opuščenih tovarn. Vsa varnostna pravila, ki so kdaj obstajala, so že dolgo pozabljena. Grozijo sodčki gorečega olja, električna napeljava in zapuščene ploščadi.



Če želite obiskati katero od teh industrijskih vročih točk, storite to na lastno odgovornost!

Prvotni otoški prebivalci so se umaknili in zdaj tam prebivajo strašni Gremlini in njihovi prijatelji. Kdorkoli si drzne stopiti na to področje, ga čaka zaseda in neprijeten sprejem. Tam vam resnično zagrenijo življenje!



NASTANEK IGRE

Vsi prizori in osebe imajo nenavaden in realističen 3-D videz. Kako je torej prišlo do nastanka te igre?

Angleški razvijalci iger (Rare) so zadnja štiri leta posvetili razvoju tehnik, s pomočjo katerih bi prenesli kompleksne 3-D slike v računalniško obliko, primerno za konzolne igre. Nintendo, ki je vedno korak naprej pri razvoju programske opreme, je kmalu spoznal izredne možnosti tega projekta. Ko je Rare razvijal grafične možnosti, je Nintendo delal z grafičnimi mojstri iz podjetja Silicon Graphics, ki je nazorno upodobilo neverjetne dinozavre v filmu Jurassic Park. Prav sodelovanje s temi strokovnjaki je pripeljalo digitalno grafično tehniko velik korak naprej.



NOVO ŽIVLJENJE ZA KONGA

Nintendo se je odločil, da ponovno oživi Donkey Konga in ga čim bolje upodobi v novi tehniki. Čeprav je Kong že uveljavljen lik, ni tako znan kot Mario in njegovi prijatelji ter kot tak prinaša povsem nov niz podob, prizorov in situacij. Zaradi večje privlačnosti so pri Nintendu dodali še Kongovo družino. Vključili so tudi plazilcem podobne Gremline, ki naj bi prvotno nastopali v neki drugi igri. Izkazali so se namreč za najprimernejše Kongove sovražnike. Ti in še mnogi drugi liki pripomorejo k pestrosti in dajejo igri bolj vznemirljiv značaj ter jo naredijo privlačno na pogled. Cranky je še prav posebej prijeten lik. Svoje dolgoletne izkušnje, ki si jih je pridobil v arkadnih igrah, prenaša na mlajšo generacijo in ji tako pomaga.



ODLIČEN ZAČETEK

Donkey Kong Country je šele začetek nove generacije iger, z novim videzom in čisto novimi potezami.

Toda kakšen začetek! To je nedvomno igra, ki bo v prihodnje določala standard kvalitete. Naredite sami sebi uslugo in ne pozabite uvrstiti te igre na vašo listo božičnih daril!



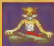


PAWS OF FURY

Začnimo na začetku: če želite poeteti Brutel Grend Master, je najbolje, in verjetno je to vaše edine možnoet, da si izberete nejboljšege bojevnika. Vsi borci so izredni, tode Kendo Koyote je najboljši. Je veestranski - obvlada učinkovite kombinacije, je hiter in se dobro odreže v pretepu. Seveda so še drugi bojevniki, ki so hitrejši, imejo več moči itd., vender boste težko našli boljšega bojevnika, ki bi bil tako veestraneki in bi se povsod dobro izkazal. Verjemite mi!

Kendo more prilagoditi evoj borilni nečin glede na trenutnege nasprotnika. Proti večini bojevnikov je nejbolje ubreti splošno borilno strategijo - leteča brce za zečetek, nato močna vmesne brce in za zeključek spotikenje. Seveda je nujno podeliti tudi nekaj udarcev s pestjo. Če želite postetl najboljši in nejlahkotnejši jezni bojevnik, preberite navodila - udarec ze udarcem.

TAI CHEETAH



Učitelj Tai Chija je smrtni sovražnik, hiter kot strela. A veem borilnim veščinem navkljub se slabo izkeže, če ge zeeujemo z brcami. Uporabite vse brce, ki jih imate na zalogi, ter ge tako držite v primerni rezdelji in težko ee vem bo postavil po robu.

RHEI RAT



Edina taktika, de uženete tega energičnega bojevnika je, da ga takoj potisnete v kot, nato pa ga beeno obkladate z udarci. Bodite vztrajni, izogibajte se povratnim udarcem. Če boste svoje uderce previlno nemerili, se ne bo mogel breniti.

IVAN THE BEAR



Ta okorni bojevnik je teko počeeen, da boste z njim zlehka oprevill. Izmenično uporabljajte visoke in nizke brce ter udarce, občasno ga spotaknite in uspelo vam bo.

PRINCE LEON OF KENYA



Prince Leon of Kenya je zelo epreten bojevnik. Pazite se ga, sej ima izredno hitre roke. Z raznimi brcami skušejte ohreniti vernostno razdaljo in se ne pustite zaplesti v boksereki dvoboj.

Če se boste z njim spoprijeli z rokami, bo po ves. Zamahnite le enkret eli dvakret, nato se hitro umaknite in ocenite položaj.







KUNG FU BUNNY

Nizki udarci so obvezni: spotikanje, nizke brce ter nizki udarci. Z letečo brco ga porinite nazaj, nato priskočite in se z njim spoprimite z rokami.

KENDO COYOTE

Z letečimi brcami ter z dobro kombinacijo visokih in nizkih brc ga držite v varnostni razdalji. Tudi spotikanje je lahko zelo učinkovito, seveda, če je dobro namerjeno. Od blizu pa ga zasujte z metežem udarcev in ne bo si več opomogel.



DALI LLAMA

Ta možak obvlada več potez kot Gary Kasparov. Premagali ga boste le, če se ga lotite z vsemi opisanimi prijemi. Ne dajte mu dihati, obdelujte ga do onemoglosti!









FOXY ROXY

Strokovnjakinja za Penjat Silat je izredno spretna, zato je najbolje, da ostanete ves čas v zraku. Umaknite se in počakajte, da se premakne, nato izvedite kratek napad. Dva ali trije udarci in hitro spet odskočite. Prav tako kot s Princem Leonom, se tudi z njo ne smete zaplesti v rokoborbo, saj bi vas zasula z udarci in bi bili videti, kot da ste dobili ošpice. Zapomnite si - hitro noter in hitro ven.

Za vse tiste, ki se jim ne ljubi ukvarjati s kontrolno ploščico, in za tiste, ki ne marajo potnih dlani, je tu pregled kod, s katerimi si pridobite status Velikega učitelja. Izberite pas, s katerim želite začeti in igrajte. Enostavno, ali ne?

GESLA

beli pas	[illegible]	prvi dan	[illegible]
rdeči pas	T?9FB●▲●●●[illegible]▲DPK	drugi dan	D29[illegible]▲●[illegible]
rumeni pas	T?9GB●▼●●●[illegible]■▲FM	tretji dan	D[illegible]▼●[illegible]
oranžni pas	T?9HB●M●●●C●▲KM	četrti dan	D[illegible]3JHJBM●Q●[illegible]
zeleni pas	T?9▲F■Q●Q●D■GC[illegible]	peti dan	D[illegible]▲NFQ●Q●[illegible]
modri pas	T?9FF●●B●●D■GYN	šesti dan	D239FNI●B●●[illegible]
rjavi pas	T?9G[illegible]●YB●●D■[illegible]N	veliki učitelj	D2[illegible]GNB[illegible]●●■
črni pas	T?9[illegible]●[illegible]●●D■[illegible]		

SNES TIPS

NASLOV IGRE	PAWS OF FURY
ZALOŽNIK	GAMETEK
VRSTA IGRE	AKCIJA
IGRALCI	2



INFO

TINY TOONS wild & wacky sports

Predstavljamo vam kratek vodič po pravilih Konamijeve uspešnice "Tiny Toons Wild and Wacky Sports". Če kdo še ni uganil, govorimo o simulaciji športov, kjer tekmujejo vaši štirje najljubši junaki. Med seboj tekmujejo za prvo nagrado, ki prinaša milijon dolarjev. Buster Bunny, Plucky Duck, Dizzy Devil in Babs Bunny - so v središču pozornosti, ... da slutiti, da bo tekma nekaj ostra.

Če se vam zdi težko uvstiti ... na različnih stopnjah, potem preberite olimpijski vodič za izbiro disciplin.



PIŠČANČJA DIRKA

Nevarno, a zabavno! Opogumite se in poizkusite! Kako blizu prepada lahko tečete in se ustavite ravno ob pravem času? Ne pretiravajte, imeti morate ravno pravo mero. Ko bo merilec postal temno oranžen in bo kazalec na uri kazal eno, sprostite elastiko! Takoj ko zadenete oznako 10 m, zavrite. Morda boste pustili nekaj zvezd ob robu prepada, a nepravilne igre (favla) vam ne bodo prisodili.



SMUČARSKO TEKMOVANJE

Ne vozite testne vožnje pred pričetkom tekmovanja, ker se boste zaleteli v oviro. Ostanite zadaj in poberite vse izgubljene zastavice. Zastavice vam nudijo večjo točnost in več časa, da se spet vrnete na položaj.





MET SLADOLEDA

Ne glede na stopnjo, se lahko mirno kvalificirate, saj je to daleč najlažja disciplina. V težave lahko zabredete samo v primeru, če zaidete na rob zaslona. Najbolje je, če ostanete v središču zaslona in ciljate v tarče, ki pridejo v primerno razdaljo. Če se boste obrnili proti robu, se boste preveč oddaljili od naslednjega niza tarč.

MET KROŽNIKA

Tudi tu ne smete čakati, da bi merilec pokazal rdeče. Najbolje je, da vam uspe dober prvi met, šele pri drugem metu stavite na vse ali nič. Meriti morate v kotu štirideset stopinj. Če vam bo uvrstitev po prvem metu za las ušla, potem pri drugem metu zalučajte krožnik v mrežo, tako si boste pridobili bonus ...



TEK ČEZ OVIRE

Izmenično se premikajte levo in desno in si priborite nekaj dragocenih dodatnih točk. Poskakujte, ker je to daleč najboljši način, da se izognete oviram in si pridobite prednost.





NASLOV IGRE	TINY TOONS WILD & WACKY SPORTS
ZALOŽNIK	KONAMI
VRSTA IGRE	ŠPORT
IGRALCI	1

INFO !



Črv se je zganil! V nedrealistični domišljiji ustvarjalcev klasik kot sta The Jungle Book in Cool Spot, se je rodil popolnoma nov, neverjeten junak - Earthworm Jim. Prekinili so tradicijo Virginovih proizvodov ter uporabili najboljšo programsko opremo Shiny Entertainmenta. Earthworm Jim je edinstvena ploščadna igra, v kateri ima glavno vlogo vsakdanji črv.

MENJAVA OBLAČIL

Jimovo zemeljsko poslanstvo se popolnoma spremeni, ko naleti, ali bolje,

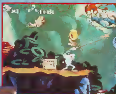


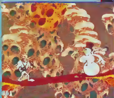
ko se privijuga do kibernetičnega vojaškega oblačila, ki je padlo na Zemljo. Ta magični kos obleke mu postavi življenje na glavo in ga navda z občutkom, da je Rambo! Naš drzni prebivalec blata se zdaj šopiri, poskakuje in skače z drevesa na goro avtomobilskih gum ter izmenjuje neprijetnosti s krivenčastimi slugami galaktičnega terorističnega konzorcija, znanega pod imenom "Queen".

RES NORO!

Če so nadrealistične in komične igre vaše slabost, potem vam bo Earthworm Jim všeč. Začetniki naj le poškilijo proti presenetljivemu dogajanju na zaslonu!

Igra je pretežno stopenjska. Ko Jim zbira dragulje in pridobiva dodatno energijo, se mora prebiti čez 30 stopenj, seveda pa mora rešiti tudi kar nekaj ugank. Tipičen prizor predstavlja Jima, ko strelja na hladilnik, ta prileti ne gugalnico (konjička) in izstreli kravo







proti nebu. Brez dvoma je to prizor za tiste med vami, ki se navdušujejo nad Salvadorjem Dalijem.

Žal večina nenavadnih stvorov, ki prebivajo v raznih predelih, ni navdušena nad Jimom. Psi prežijo na mehkejše dele njegovega telesa, ptiči ga skušajo zagrabiti za dlako, vendar se hitro izmuzne iz zmešnjave perja.

Glavne bonus stopnje so izredno raznolike. Da bi dosegel oddaljeni del podvodne površine, se Jim v majhni podmornici spusti v dirko s časom, ko lovi Psy-Cow in zbira milne mehurčke, se na kolesu na raketni pogon v spirali spušča po tridimenzionelnem predoru. Izvaja tudi bungee skok. Ko se mora prebiti mimo nasprotnikov, se požene v globino proti nemarni močvirski pošasti. Da, zares čudno!

ALI JE TO RES VREDNO?

Očitno je, da je bilo veliko pozornosti posvečeno prav animaciji in skrbi za podrobnosti, kot so utripajoče oči glavnega junaka ter sonce v ozadju, ki daje posebne svetlobne učinke. Igro odlikujeta izvirnost, ki se kaže v Jimovi borbi za obstanek, ter animacija brez primere, ki jo omogoča tehnika Shiny Entertainment's Animation. Earthworm Jim je resnično prvovrsten primerek programske opreme s prav tako presenetljivo grafiko, kot jo srečamo v Knjigi o džungli, in prav tako prijetno igro kot pri igri Cool Spot. Je ena najbolj nenavadnih in do potankosti izdelanih iger, ki si jo je kdo kdaj zamislil. Če jo zamudite, si ne boste nikoli odpustili!



Videti je, da so nore zgodbe iz risanih filmov zelo priljubljena predloga za igrice. Tale zgodba, ki je nastala v studijih za risani film, je resnično nora! To je avantura, v kateri trije stari junaki najdejo izgubljeni filmski scenarij. Ah, seveda, istočasno rešijo svet!



ANIMANIACS



ZGODBA

V davni zgodovini animiranega filma, so neuravnovešeni risarji, bratje in setra Warner, za novo serijo risanih filmov ustvarili tri junake. Poimenovali so jih: Yakko, Wakko in Dot. Ti junaki so bili tako zelo čudni, da so jih zaradi splošne varnosti zaprli v vodni stolp družbe Warner. Seveda so pobegnili in odšli svojim lastnim dogodivščinam naproti, a zlobni varnostniki so jih vztrajno preganjali.

Dogajanje bi mirno teklo po ustaljenem redu, če se ne bi vmešali dve laboratorijski miši, Pinky in The Brain, ki sta nameravali osvojiti svet. Zato sta ukradli scenarij za novi film Warnerjeve proizvodnje. Pinky, neumnejša od obeh miši, je raztresla in pomešala odlomke filmskih serij. Predsednik družbe Warner je v zagati zaprosil za pomoč brate Warner. Toda, ali so ti trije čudni junaki res sposobni spet sestaviti scenarij?



IGRANJE IGRE

Ko vodite Yakka, Wakka in Dot skozi igro, morate čim bolje uporabiti njihove sposobnosti. Yakko je najpametnejši, z govorjenjem se zna rešiti iz zagate ter izzvati situacije, ki pospešijo napredovanje igre. Wakko ni tako zgovoren, je labilnejša osebnost, vendar ima posebno uničujočo energijo, ki jo lahko sprosti, če je potrebno. Dot je izredno lepa, kar s pridom uporablja, da doseže svoje cilje.

Vsi trije lahko skačejo in švigajo, lahko pa tudi splezajo drug drugemu na rame, sestavijo se v nekakšen stolp in si tako pridobijo težko dostopne predmete. Njihova prizadevanja ovira varnostnik Ralph, ki jih skuša za vsako ceno ujeti. Če vas ujame, morate igrati dodatno "igro za pobeg". Tako osvobodite ujetega junaka in ga ponovno vključite v osnovno igro.





STUDII IN STOPNJE

Šele ko uspešno opravite poskusno stopnjo, se lahko spoprimete z ostalimi stopnjami. Po opravljeni vaji, pridete do glavnega načrta raznih studiev, kot so Sci-Fi, Aquatic, Fantasy in Adventure. Da bi bilo vaše iskanje čim bolj naporno, vas v vsakem od njih čaka nemalo nevarnosti. Na stopnji Sci-Fi prežijo vesoljska jajca in zoprni odrasli vesoljci, ki napadajo naše junake in jih skušajo zmleti v prah. Na stopnji Fantasy morate na metlah dirjati skozi gozd, kjer rastejo drevesa iz izredno trdega lesa, čas pa vam meri beli zajec! Stopnja Aquatic je poplavljena, po vodi plavajo sodčki, splavi in morski psi. Na stopnji Adventure pa žive najbolj nenavadne pošasti, npr. velikanske mehanske noge in gorila, ki bi lahko kadarkoli izzvala samega Donkey Konga! Na vseh stopnjah si morate prizadevati, da bi naše tri junake obvarovali pred nastavljenimi pastmi, zijajočimi brezni in grabežljivimi Ralphovimi kremplji, hkrati pa si lahko pridobite tudi medalje.













BOBNI

Ob vsaki od petih zbranih medalj se na spodnjem delu ekrana pojavijo trije bobni, ki pokažejo različne kombinacije obrazov. Te kombinacije prinašajo nagrade (nepremagljivost, dodatne medalje) in kazni (kombinacija treh Ralphov pomeni izgubo vsega, kar ste si pridobili). Seveda vam bo vzelo kar nekaj časa, da boste znali dodatno možnost obrniti sebi v prid. Vrteče bobne morate ustaviti na pravem mestu, in dobili boste kombinacijo po vašem okusu.



Animaniacs vam ponuja pestro igro z različnimi stopnjami, izmed katerih vsaka predstavlja poseben izziv. Naše tri junake je občasno težko obvladati, radi se izmuznejo, a njihove posebne lastnosti lahko s pridom uporabite. Od časa do časa se pojavijo še dodatne osebe, ki to zapleteno in napeto igro popestrijo in jo naredijo še bolj zabavno. Če bi le hotel Ralph pobrati svojo penzijo in se upokojiti, potem bi z lahkoto končali igro, sestavili filmski scenarij in enkrat za vselej opravili s temi mišmi!

SNES REVIEW

[illegible]	ANIMANIACS
[illegible]OZNIK	KONAMI
[illegible]A IGRE	PUSTOLOVŠČINA
[illegible]	1

INFO !

STREET RACER



To je gotovo ena najboljših dirkalnih iger za Super Nintendo! Hitrejša je od Ferrarija, lepša od Buggatija in teče bolj gladko kot Mercedes. Na srečo pa je še mnogo bolj poceni. V igri se dirke prepletajo z borbami in tvorijo eksplozivno mešanico hitrosti in akcije.





DIRKA POLNA AKCIJE

Igra Street Racer je pripeljala grafiko Mode 7 do njenih skrajnih meja. Z Multitapom in Super Linkom omogoča hkratno igro štirih igralcev, ki se na razdeljenem ekranu borijo za zmago. Izbirajo lahko med osmimi nezaslišanimi junaki v osmih nenavadnih vozilih. Nedvomno imajo hitrost, zabava in akcija prednost pred realističnim prikazovanjem. Tekma poteka na desetih vratolomnih dirkališčih, ki imajo po tri dirkalne steze. Tekmovalcem se ponuja več možnosti, kot bi jih lahko naštell. Ne gre le za dirko, v načinu "Rumble" se dirka hitro sprevrže v kruto borbo za preživetje. Obstaja seveda tudi normalen način kot je "Head to Head" ali "Championship", a največ zabave vam ponuja način "Soccer", kjer ni niti pravil niti sodnika, temveč eno samo razdejanje! Če vse to ni dovolj, da bi igri Street Racer priznali mesto med najboljšimi igrami te vrste, potem je na zalogi še odličen video playback način, ki vam omogoča, da vedno znova podoživljate svoje zmage.

NAČINI

Practice (vaja):

namenjena je igralcem začetnikom. Urijo se lahko v tekmi s prijatelji ali pa tekmujejo le z računalnikom.

Head to head (mož na moža):

vsak igralec si izbere svoje dirkalne steze in poljubno število krogov. Zmagovalec je tisti, ki zbere največje končno število točk.

Championship (prvenstvo):

izbirate lahko med tremi zahtevnostnimi stopnjami, oziroma tekmami za tri različne pokale - bronastega, srebrnega ali zlatega. To storite tako, da spremenite zahtevnostno stopnjo na računalniku. Dirkalne steze pa izbira računalnik sam. Pri običajnem pokalu si lahko izbirate ovire in preizkušnje. V načinu za štiri igralce hkrati so dirkalne steze že same po sebi mnogo bolj zahtevne.

Rumble (prerivanje):

tekmovanje se ne odvija na dirkalni stezi, temveč je dogajanje prestavljeno v areno. Vaša naloga je, da nasprotnika na katerikoli način spravite iz arene, kar pa ni lahko, ker areno obdaja trden zid. Trdnost zidu je seveda odvisna od težavnostne stopnje igre.

Soccer (nogomet):

nogomet s petimi igralci, ki ga lahko igrate na ledu, travi ali v gozdu, seveda se vozite v avtu. Največ dva igralca morata ciljati na en gol, ki ga varuje premična pregrada. Imate možnost, da omejite čas igre ali število golov.







"PICK UPSi" IN BONUSI

Kadarkoli vas zadena nasprotnikov avto, vam povzroči škodo Zaradi poskodb na avtu se zmanjša hitrost vožnje, vsako zmanjšanje hitrosti pa zmanjša možnost za zmago Da ne bi prehitro obupali, lahko med dirko poberete nekaj orodja (Repair Kits) in avto popravite, ali pa si priborite pospeške (Turbos), ki vam pomagajo iz zagate Paziti pa morate, da ne zapeljete na mine Nanje navadno naletite ravno v trenutku, ko se vam zdi, da vam gre res dobro



JUNAKI IN OROŽJE

Vsak junak ima orožje, pa tudi način igre, ki ga je najbolj vajen Tako se Hodja Nasredin, turski čarovnik, vozi na čudežni blazini, s katero lahko leti nad nasprotniki. Seveda lahko ta debeli čarovnik uporablja svojo moč še na razne druga načine, zato bodite pripravljeni! Njegova domača pot vodi skozi ozke stranske ulice in smetišča Carigrada. Poti, tlakovane s kamenjem, so prava nadloga za avtomobile



Frank Instein, zeleni duh iz Translivanije, se ravno ne odlikuje po svojih sposobnostih in inteligenčnem kvocientu, vendar je eden od bolj dobrovoljnih voznikov Njegovi napadi niso ravno blagi, zanaša se namreč la na golo silo, a na podcenjujte ga! Kot bi pričakovali, vodi njegova domača pot čez zapuščeno pokopališče, ki ga obdaja skrivnostna močvara Na predelih posutih z gramozom in razritih makadamskih poteh boste težko obvladali vozilo

Od meglic srednje Evrope pa do afriških planjav Street Racerji resnično potujejo okoli sveta. Suzulu je najboljši in edini afriški dirkač Izhaja iz ponosnega ljudstva Njegov avto je narejen iz tradicionalnih materialov, lesa in živalskih kož, ni ravno močan a ima spretnost gazele Med Suzulujevo orožje sodi vse, od tradicionalnih puščic pa do bolj grozljivih lobanj nosorogov Suzulujev lahkotni avto je idealen za dirko skozi savane Pazite, da se ne ugreznete v pesku in izogibajte se divjim živalim!

Biff iz ZDA ja zalo agresiven in neumen Nima ravno najboljše taktike, a ker je preneumen, da bi vadel, kdaj mora odnehati, je lahko občasno celo kar uspešen V svojem pick-upu (poltovornjak na visokih kolesih) se na makadamskih poteh počuti kakor doma

Tako kot je Biff grd in neumen, je Raphael sposoben, postaven in šarmanten Njegov lepo oblikovani italjanski športni avto je spreten kot riba v vodi, a zavira kot krava Zlata verižica s kavljem je samo ano od Raphaelovih orožij, zato se pazite! Njegova domača pot je prav tako blasteča kot njegov avto Polna pa je ukan in zavitih vogalov Ča ni pazljiv, ga naš drugi voznik zlahka zmede

Surf Sister iz Avstralije zna s svojo izredno lepoto zmamiti ostale voznike v pasti Je zalo inteligentna in zato odlična voznica Svojega hrošča (Volkswagen - BAJA) rada vozi po domačih obalnih poteh Pazite, da se na zapletate v brisačo na obali!

Helmut von Pointenegger je upokojeni pilot Vozi čudno vozilo, ki je mešanica Fokkerjavega Triplana in Mercedesovega dirkalnega avomobila iz leta 1930 Je izreden taktik, njegove vrteče stranske žage so pravi strup za nasprotnika, še posebno, ko se ta znajda na Helmutovam opuščenam letališču

Naš zadnji voznik, je japonski rokoborac Sumo-San, bojevnik iz prihodnosti, ki lahko potuje skozi čas S pomočjo nenavadnega časovnega stroja lahko vse voznike transportira v svoj čas, v katerem se morajo v dirki prihodnosti preizkusiti na gladki kovinski površini Pazite se napada Sumo Splash!

Street Racer je resnično odlična igra Kombinacija zares norih junakov, hitrost konvencionalnih dirk, velika možnost izbire in hkratno igranje štirih igralcev, vse to obata resničan izziv Igro lahko igrate leta, ne da bi se je naveličali









PROBOTECTOR II

Probotector je bila vsekakor ena od najbolj prijetnih akcijskih iger za SNES; ko pa so jo priredili za Game Boya, je izgubila nekaj nekdanje udarnosti. Zdaj se je ponovno pojavila, tokrat v obliki, ki ohranja originalno akcijo z vsem norim streljanjem in pobijanjem bitij iz vesolja, ki je nekoč mnoge izmed nas tako navduševala!

TEHNO NASILJE!

Leta 2636 je skupina vesoljskih bitij izvedla uničujoč napad na nemočne prebivalce Zemlje. V borih nekaj dneh je bil ves planet pod njihovim nadzorstvom in v trenutku so zadušili vsak najmanjši odpor. Kljub strogemu nadzoru pa je uspelo skupini znanstvenikov razviti formulo za imunost.

V tajnih skrivališčih je ta peščica znanstvenikov ustvarila vrsto supervojakov - The Probotectors. Seveda morate sami prevzeti nadzor nad enim od teh izredno učinkovitih bojnih strojev ter vesoljske podleže poslati nazaj v vesolje, in to čim dlje. To pa ni tako slabo, saj lahko uporabite kar nekaj močnega

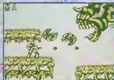


orožja in si pridobite sloves svetovnega junaka.

Sledi nepopustljiva borba, ki poteka skozi pet stopenj v



stranski in ptičji perspektivi. Natančno merjenje je prav tako pomembno kot pravočasna uporaba skrivališč. Boj poteka v glavnem peš, vendar lahko občasno skočite tudi v kakšno vozilo. Bodite pozorni in morda se vam uspe obdržati pri življenju dovolj dolgo, da boste



videli nekaj največjih in najbolj domiselnih duhov, ki so se kdajkoli pojavili na Game Boyu!

IZBERITE SI OROŽJE

Poleg standardnih pušk lahko Probotectorji izbirajo še med raznovrstnim dodatnim orožjem. Če ste zadeti, izgubite vse orožje. Zelo neprijetno je, če se to zgodi ravno v trenutku, ko se srečate s šefom. Seveda pa ima različno orožje različne prednosti, zato ni vseeno, kakšno orožje v posameznih situacijah izberete za vašega junaka. Predstavljamo vam opis uporabe orožja.

The Three Way (Trosmernik)

Brez dvoma ima ta stroj trojno udarno moč, saj izstreli tri strele hkrati. Posebno je uporaben, kadar se sovražne enote nevarno približujejo našemu junaku in jih ta lahko pobije kar z ducatom strelov naenkrat.

The Heat Seeker (Detektor toplote)

Vsaka krogla, izstreljena iz tega lepotca, se avtomatsko usmeri v sovražnika. To je odlično orožje, kadar se Probotector znajde obkoljen s sovražniki.

Cannon (Top)

Izstrelki povzročajo senje eksplozij. Orožje je izredno uporabno za napad na mirujoče sovražnike in objekte, še posebno, če želimo stene porušiti do tal.

Flame Thrower (Metalec plamenov)

Tako kot three-way tudi ta omogoča igralcu, da vzdrži napad. Služi kot obrambno orožje. Če igralec neprekinjeno strelja, ni strahu, da bi se sam opekel.

Anti Boss Bombs (Bombe za obrambo pred šefom)

Probotectorji imajo na začetku igre po eno težko bombo. Ko pa se prebijajo skozi stopnje, si skušajo pridobiti še dodatne. Te bombe strateško uporabijo - na primer proti šefom, ki se pojavijo na koncu posamezne stopnje - in tako mnogo lažje opravijo s temi, sicer dokaj nadležnimi pošastmi.

Probotector 2 nudi kvalitetno akcijo arkadnih iger z mnogimi variacijami, strah zbujajočimi šefi in težko dostopnimi "power-upsi". Igra na Super Game Boyu pa vam ponuja tudi barvni zaslon in izboljšane zvočne učinke z odlično glasbo, ki ustvarja vzdušje napetosti. Prizori so domiselni in dobro izdelani, kar priča, da je bil od originalne verzije dosežen bistven napredek. Visoka težavnostna stopnja zahteva dobro koncentracijo in odlične reflekse.



GAME BOY TIPS

SELECT START

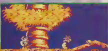
NASLOV IGRE	PROBOTECTOR 2
ZALOŽNIK	KONAMI
VRSTA IGRE	AKCIJA
IGRALCI	1

INFO !

TARZAN



Junak z lesketajočim se prsnim košem in spodnjicami iz bananinega lista je obiskal Game Boya. Da bi rešil pragozd in njegove prebivalce, se je napotil povsem novim dogodivščinem neproti. Neustrašnega Ape Mane, ki se vihti z liane na liano, skače, pleza in se prebija skozi sovražno pokrajino, čeka šest stopenj prizorov iz pragozda.

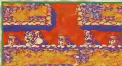




OGLEJMO SI TE MIŠICE!

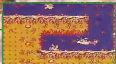
Prva stvar, s katero Terzen naredi velik vtis, je čudovita raznolike grafika. Osebe so prikazane tako, da dajejo igri izrazito komičen značaj. Tarzan je odlično upodobljen in animiran, še posebno pri plavalnih podvigih. Na Super Game Boyu je dogajanje v barvah. Večina Tarzanovih prizorov poteka v naravni barvi pregozda.

Če pričakujete umirjeno začetno dogajanje, kot pri večini iger, potem me skrbi, da Terzan ne bo izpolnil vaših pričakovanj - to je trd oreh, je ostra in težko obvladljiva stopenjska igra. Naj omenimo, da je ocenjevalec igre obupal že pri prvi stopnji, in to po treh urah igranja!



STOPNJE

Torej, kaj naj povemo o prvi stopnji? Njegovo visočanstvo Simian, The Great Ape, je zbolel za skrivnostno boleznijo, ki jo lahko ozdravi le čarovniški zravnik z enim od svojih napojev. Tarzan, gospodar opic in zaščitnik vsega, mora preiskati pragozd, da bi našel redko vrsto cvetic, vsako posebej mora odnesti k zdravniku v zameno za napoj. Dogajanje se razpleta v okolju, ki je podobno tistemu v Knjigi o džungli. Tarzan pleza po ovijalkah, se ziblje na lianah, zbira bonuse in se spopada s



celo vrsto pragozdnih pošasti. Če vsega tega ne opravi dovolj hitro, izgubi eno od življenj.

Poleg že naštetega pa vas pri Tarzanu čaka še vse kaj drugega kot manevriranje skozi razne stopnje pragozda. Na drugi stopnji more Tarzan pod vodo iskati zlato, ki ga hranijo vodni prebivalci. Nadvse pomembni žepki z zrakom mu pomagajo zdržati pod vodo dlje časa in ohraniti potrebno energijo. Neprijazni rečni prebivalci, kot so krokodili in ribe, pa se trudijo, da bi čimbolj zavarovali zaklad.



Od tretje do šeste stopnje mora Tarzan na suhem dokazati, da je pravi zaščitnik vsega pragozda. Zlobni raziskovalci plenijo po pregozdu, da bi popestrili svoje živalske vrtove s sloni in opicami. Preden se Tarzan spopade z enim od stopenjskih šefov, more rešiti prav vse ujete živali. Njegovim težavam



ni videti konca. Ne le da so v nevarnosti divje živali, nasprotniki so ujeli tudi Jane in jo zaprli v Lost Inca City, pa tudi njemu samemu strežejo po življenju. Nekateri sovražniki so res brezčutni!

GAME BOY REVIEW

NASLOV IGRE	TARZAN
ZALOŽNIK	GAMETEK
VRSTA IGRE	PUSTOLOVŠČINA
IGRALCI	1

INFO !





Pred Mariem, pred Pac Manom in celo pred Donkey Kongom je arkadna igra Space Invaders preplavila svet Pri nekaterih igralcih - veteranih že samo ime povzroča krče nostalgije in budi

in sedaj je za tiste ki igro poznate le iz starodavnih legend in tudi za tiste ki želite obuditi zapravljene urice iz otroštva, Taito ustvaril igro, ki nas zasvoji, a tokrat za Super Game Boya!

SPACE INVADERS



spomine na "prešpricane" šolske dni Space Invaders je bila prva arkadna igra. Že za skromno žepnino ste lahko pošiljali v zrak cele horde vesoljskih bitij, seveda v upanju na dober rezultat

Originalna igra je bila malce surova Kljub temu je imela bistveno lastnost, ki odlikuje vse dobre igre igra vas je enostavno zasvojila! Bili ste priklenjeni Še en kovanec! Le še en zaslon! Ujeli ste se že tisti prvi trenutek, ko ste segli po težko prisluženem denarju vaših staršev

MOŽNOSTI IGRE

Dve možnosti sta dostopni takoj - Super Game Boy in "Arcade" Prva možnost daje zaslonu izvirno podobo iz leta 1981 Okvir Game Boya posnema umetniško podobo omare v centralnem zaslonu pa je področje igre "Arkade" se razlikuje po tem da omogoča izbiro med štirimi različnimi arkadnimi različicami konzola v obliki omare in tri namizne izvedbe črno bela, barvna in prozorna Izbira okvira ne vpliva na način igre, je le stvar okusa posameznika



ZA KAJ GRE?

Za tiste, ki so zadnjih petnajst let prebili v neki drugi galaksiji, naj igro na hitro predstavimo

Horda vesoljskih zavojevalcev napada planet Zemljo in vaša naloga je da jim to temeljito preprečite Zavojevalci se prebijajo proti zemeljski površini, vi pa jih morate odbiti s streljanjem iz enega samega tanka Če nasprotnikova raketa zadene vaš tank ali če kateri od zavojevalcev pristane na zemeljski površini, izgubite življenje Zanesete se lahko le na lastno spretnost in na mnoga skrivališča, kamor se lahko zatečete Ko opravite s prvim zaslonom, se že pojavijo novi napadalci ki so tokrat še težje premagljivi Hitro si pridobite bonus točke, tako da streljate na matične ladje, ki letijo čez vrh zaslona Veliko možnosti je, da se boste znašli v križnem ognju in brezglavo drveli proti bližajočemu se izstrelku.

Kljub vsemu napredku, ki ga je v zadnjih petnajstih letih dosegla tehnologija na področju iger (CD, Ultra 64 Virtual Reality ter še marsikaj) privlačnost te igre ostaja in bo ostala nespremenjena To je igra ki vas priklene in vas do konca ne izpusti Igra Space Invaders je še danes prav tako privlačna, kot je vedno bila.

GAME BOY REVIEW

NASLOV IGRE	SPACE INVADERS
ZALOŽNIK	NINTENDO
VRSTA IGRE	PUSTOLOVŠČINA
IGRALCI	1

INFO !

Beauty & the Beast



Igrica Beauty and the Beast se je pojavila v izvedbi za PC, pred kratkim pa tudi za Super Nintendo in sedaj kaže, da bo razveseljevala tudi igralce NESa. Razvijalci Hudson Softa in delavci v Disneyevem Studiu so z dolgotrajnim delom uspeli klasično ljudsko pripovedko prirediti za NES. Rezultati njihovih prizadevanj so videti dokaj obetavni.

ZGODBE ZA LAHKO NOČ



Zgodbo predstavljamo za vse tiste, ki ne poznajo niti filma niti igre, in ki jim v rani mladosti niso pripovedovali zgodb za lahko noč.

Poosebljena lepota Belle (saj veste, to je tip dekleta, ki ima rada živali, je prijazna do svojega očeta in je vsesplošno čudovita oseba), sedi doma v hiši, medtem ko njen oče hodi naokrog, da bi prodal svoj izum. Na poti oče naleti na grad, kjer prebiva the Beast (pošast).

The Beast je domišljav čeden princ, ki ga je neka starka nekoč spremenila v predmet posmeha, ker ji je v snegu odrekel pomoč. Rekla mu je, da videz vara, se spremenila v prekrasno čarovnico in ošabnega mladeniča kaznovala. Princa in ostale grajske prebivalce je spremenila v neprijetne prikazni. Pustila mu je rdečo vrtnico in mu razodela, da bo pogubljen, če ne bo sposoben ljubiti in biti ljubljen še preden odpadejo vsi cvetni listi.



Da bi stvari ne bile preveč preproste, zlobni (a brez dvoma postavni) surovež Gaston zalezuje junakinjo Belle, o našem prijatelju iz gradu, the Beast, pa širi laži. Beasty mora rešiti Belle iz Gastonovih krempljev in si pridobiti njeno ljubezen, da se reši prekletstva. V tem delu zgodbe pridete na vrsto vi!



IGRANJE IGRE

Zgodba za NES dokaj verno sledi Disneyevemu risanemu filmu. Grafika odseva mračno ozračje gradu. Gotska graščina je prepredena s temnimi hodniki, tu in tam se pojavljajo pošasti in grozljive prikazni. Pošast, morate voditi skozi neprijazne stopnje. Uporabiti morate njeno moč in spretnost, tako da preplezа visoke stene, se spušča po visečih verigah in neskončnih stopnicah ter si končno pridobi Bellino naklonjenost. Čaka vas nekaj prebrisanih zvijač, ki vam bodo dobro "nakravžljale" možgane. Za vse to in še več se lahko zahvalite skupini Disneyevih risarjev.



Torej, pred vami je sladka poučna zgodba o ljubezni in pravilnem ravnanju, ki bo končno razveselila tudi lastnike NESa. Vsakdo ima rad zgodbe s srečnim koncem, še najbolj pa si tega želi naš junak - the Beast. Potrudite se in mu pomagajte, da si bo pridobil Bellino ljubezen ter da se bo zgodba končala tako, kot se mora.



Za tiste med vami, ki radi malo pogoljufate ali pa pri vaših najljubših igrah na noben način ne morete napredovati, smo pripravili nekaj nasvetov in trikov.

Nekega dne smo našli na dvorišču pomilovanja vredno bitje, ko je ravno napadalo našo mačko. Vse smo mu oprostili, ko smo ugotovili, da je izvrsten igralec igric. Poimenovali smo ga Willy in mislimo, da bo zanj velika priložnost, če vam bo lahko posredoval nekaj svojega znanja. Švignil je skozi vse stopnje naslednjih igric in pripravil za vas nekaj nasvetov, za katere misli, da jim boste kos. Naj vas njegova nevzgojenost ne moti preveč!



STAR TREK THE NEXT GENERATION

GESLA

BGTTBTBV -	*Pošljite zdravniške pripomočke!*
CGTTBTBB -	*Zapuščena ladja*
DKTTBTBB -	*Rešite rudarje!*
DJTTBTBV -	*Dodatne informacije o IFD*
JFTTBTBB -	*Poišči Radnyja v baru!*
JDTTBTBV -	*Rešite posadko na poškodovani ladji!*
KDTTBTBB -	*Dodatne informacije o ISD*
KFTTBTBV -	*Obiščite rudarje!*
LRTTBTBB -	*Pojdite do IFD!*
MGTTLTBB -	*Po prvih izkušnjah na bojišču*
NKTTLTBB -	*Test na Verenitor Beta V*
PSTTBTBB -	*Test na Verenitor Alpha 1*
PKTTLTBV -	*Vrni se na IFD!*
TFTTLTBV -	*Poglej zaključek!*

THE LEGEND OF ZELDA LINK'S AWAKENING

Hoja skozi zidove

Ta goljufija je zelo uporabna, vendar tudi zelo nevarna, ker lahko ostanete na sredini zidu ali pa obtičite v kakšnem grmovju. Zaradi tega je priporočljivo, da igrico shranite, preden karkoli poskušate. Kaj morate storiti? V trenutku, ko greste na naslednji zaslon, pritisnite SELECT in znašli se boste na naslednjem zaslonu na natanko tistem mestu, kjer ste zapustili prejšnjega. To je posebno uporabno za preskakovanje mest, kadar potrebujete predmete, kot je rokavica za pobiranje skal.

BOULDERDASH

Stopenjske kode

2. stopnja:	635870
3. stopnja:	840137
4. stopnja:	840967
5. stopnja:	225378
6. stopnja:	752053
7. stopnja:	423480
8. stopnja:	457397
9. stopnja:	432570
10. stopnja:	864777



ALIEN³

Način goljufanja

Na drugi kontrolni ploščici pritisnite A, B, Y in X. Na prvi kontrolni ploščici bodo gumbi A, B in X sprožili različne goljufije

Gesla

2. stopnja - QUESTION
3. stopnja - MASTERED
4. stopnja - MOTORWAY
5. stopnja - CABINETS
6. stopnja - SQUIRREL
Zadnji niz - OVERGAME



WARIO LAND

Ko je Wario ubit pritisnite tipko PAUSE preden Wario pade z zaslona. Potem Game Boya ugasnete in spet prižgete. Ko igro znova začnete boste ugotovili, da niste izgubili življenja! Pametno, kajne?



BATTLE TOADS

Kako sovražim želve! Za kakšno rabo so pravzaprav? Tukaj je goljufija, ki nam nekoliko olajša igro. Na naslovnem zaslonu pritisnite DOL, B, A in START istočasno.

GRADIUS



Popolno orožje

Ustavite igro (pause) in pritisnite gor, gor, dol, dol, levo, desno, levo, desno, B, A, Start. To vam bo dalo rakete in možnosti za kritje, ampak trik lahko uporabite samo enkrat v vsaki igri.







Special Cup Race

Izberite "time trial" in osvetlite pokal v obliki gobe. Pritisnite levo na kontrolni ploščici, da osvetlite izbire na levi strani in potem pritisnite levi gumb, desni gumb, levi gumb, desni gumb, levi gumb, levi gumb, desni gumb, desni gumb in A. Zdaj lahko izberete posebni pokal

Zmanjšajte junake

Pritisnite in držite tipko Y, potem pritisnite A na zaslonu za izbiranje junaka. Tako zmanjšate svojega junaka za naslednjo dirko.

Vožnja v temi

Ko pride med igranjem igrice za dva igralca eden od igralcev do zadnjega balona, mora držati tipko B. Držite to tipko, in ko zadnji balon poči, lahko igralec še vedno vozi v temi, čeprav sta igro izgubila

Končni zasloni

Na naslovnem zaslonu uporabi drugo kontrolno ploščico in pritisni X, Y, B, A, gor, levo, dol, desno, desni gumb in levi gumb. Če je goljufija uspešna, boste slišali zvok. Zdaj pritisnite START na prvi kontrolni ploščici in pričnite igro, tako da si izberete junaka. Tako pridete do končnih zaslonov

Zamenjava zaslona

Ko se pojavi naslovni ekran, vključite drugo kontrolno ploščico. Začnite z igro za enega igralca in držite levi in desni gumb na drugi kontrolni ploščici. Zgornji zaslon bo zemljevid proge, spodnji del pa bo prostor, kjer boste igrali.

SNAKE'S REVENGE

1. stopnja
[illegible]

2. stopnja
[illegible]

3. stopnja
[illegible]

4. stopnja
[illegible]

5. stopnja
[illegible]





TETRIS

Takojšnji zaključek
Ko se eden od likov začne spuščati, pritisnite A, B in Select v načinu B. Ko se lik ustavi, boste čudežno končali igro.

Hitrejša igra
Ko je kurzor na pravem mestu, pritisnite A in START istočasno in tako že izbrani igri dodate deset stopenj.

SPEEDY GONZALES

Stopenjske kode

- 2. stopnja 500999
- 3. stopnja 343003
- 4. stopnja 830637
- 5. stopnja 812171
- 6. stopnja 522472

Kdo je spustil noter to strašno miš!!

SOLSTICE

Na preglednı zaslon vpišite naslednje kode in dobili boste polne kozarce zvarkov in ogromno življenj:

B, START, START, [illegible], B, START, START, B, B, START, START, START, [illegible], START, [illegible], B, START, START, START, B, START, [illegible], START, START, B, START, START, [illegible], B, START, B, START

SUPER TURRICAN

Dodatna življenja
V tej akcijski igri je skritih na stotine, če ne na tisoče življenj in drugih bonusov. Še posebno veliko teh priboljškov se skriva v drugi stopnji. Po prvem uspehu pojdite navzgor po hribu, dokler ne pridete do dveh velikih skal. Skočite na eno izmed njiju in uporabite svoj bliskoviti bič: našli boste [illegible] bonusov. Nadaljujte s skakanjem po teh škatlah, uporabite bič in našli boste še več škatel. Ko [illegible] do zadnje škatle, boste našli ploščad, na katero lahko skočite in dobili boste sedem [illegible]

SUPER STREET FIGHTER II





Pri tej igri sem pa full dober. Imel sem dovolj vaje v resnicnem svetu. Tukaj je goljufija, ki si jo želi izvedeti vsak igralec. Če želite igro pospešiti, pritisnite DESNO na naslovnem zaslonu tako da se vam pokažejo tri zvezdice. Zdaj se borite v turbu!



KIRBY'S PINBALL



Igrajte bonus igre

Na zaslonu za izbiro predmetov pritisnite levo, B in Select istočasno. Ko se pojavi izpis z visokimi rezultati, se bo čez zaslon sprehodila mačka. Začnite igro, izberite katerokoli stopnjo in že boste igrali bonus igre.



Kajne, da kar uživate v goljufanju?

NBA JAM

Če imate težave z doseganjem zadostnega števila košev ali pa ste igro osvojili in si želite novih izzivov, imate tukaj na izbiro nekaj kod in nasvetov.

Močnejši nasprotniki
Če ste res tako dobri, vtipkajte sledeče:
NPNRDYY PM13JKY

[illegible]končni turbo
Pritisnite katerikoli gumb petkrat, držite Y, B in A do "tip-off-a".

Boljša obramba
Pritisnite katerikoli gumb petkrat, petič ga držite do "tip-off-a".

Posebni junaki
Če želite dobiti posebne junake, vpišite kodo in osvetlite zadnjo črko. Potem pritisnite L, R, START in nato gumb X ali A.

Junak	*Koda*	*Gumb*
Scruff	R[illegible]	[illegible]
Weasil	SAX	[illegible]
Warren Mo[illegible]	UW	[illegible]
Kabuki	QB	[illegible]
P-Funk	DIS	A





Igrajte igrico kot Goro

Dokončajte igro in potem si oglejte končne nagrade. Ko se pojavi "The End", držite križno tipko diagonalno gor/levo, A, Select. Držite te tipke, dokler se ne pojavi zahteva po kraticah vašega imena. Vpišite jih in potem pritisnite gumb A. Ko se pokaže razpredelnica z najboljšimi rezultati, pritisnite Start in videli boste zaslon, ki vam sporoča, da Goro živi. Zdaj lahko igrate kot Goro in vsi ostali junaki bodo imeli čudna nova imena



Končne poteze

Liu Kang	*desno, desno, levo, B*
Rayden	*levo, desno, dol, A in B*
Kano	*dol, desno, desno, A*
Sub Zero	*desno, dol, desno, B*
Sonya	*levo, levo, desno, A in B*

To je zdaj vse, kar smo vam namenili. Seveda boste tisti, ki niste tako nadarjeni kot jaz, potrebovali te nasvete. Vse, kar lahko rečem, je - ne vdajte se!



Club Nintendo

GRAFITI

NAGRAJENI PRISPEVKI POMLADANSKEGA NATEČAJA ZA NAJLEPŠD ZGDDBICO, PESMICO IN RISBICO

TIBOR KRAŠOVEC iz Ljubljane, druge nagrada za najboljšo zgodbico in risbico:

Nekoč v prelepi deželi poleg potočka so v miru živeli Luigi, Mario in Yoshi ter princeska. Toda nekega dne se pripeti nekaj strašnega. Nepridiprav Kooper ugrebi princesko ter se hoče poročiti z njo. Ko Mario in Luigi to izvesta, gresta takoj na dolgo pot do gradu, kjer prebiva Kooper. Začneta v Yoshijevi deželi. Želve jima povzročajo cel kup preglavic. Ko prideta na vrh gríčka, jima pot zapre mogočen grad. Premagata zlikovca - poveljnika gradu in pot je prosta. Tedaj prihiti na pomoč Yoshi. Skupaj odrinejo naprej. Tri dni in tri noči hodijo, ko pridejo do mostu, ki sa bo vsak čas sesul. Previdno gredo čezenj. Na vidiku se že vidi prelep pragozd. Tu so naši junaki že izmučeni od dolge poti in zaspijo. Nenadoma iz teme prihrumijo sovražniki. Prijatelji jih ukanijo in pritečejo na gromozensko puščavo, kjer morajo opraviti z okostnjaki. Prišli so na rt polotoka. Vse naokrog je morje. Skoraj že obupajo, toda kar naenkrat zagrmi, tla se tresejo. Iz vode se dvignejo vrata, ki vodijo v podzemlje, kjer je Kooperjev grad. Spopedejo se z velikimi krti, želvami, ptiči in končno pridejo pred vrata gradu. Yoshi in Luigi ostaneta zunaj. Mario pa vstopi. V tretjem nedstropju ga že čaka rezjerejni Kooper. Mario ga premaga in reši presrečno princesko. Vstopita tudi Luigi in Yoshi. Prične se slevje. Vsi se veselijo. Pojedina traja tri dni in noči in nihče ne pogreša Kooperja.

GREGA TOPOLOVEC iz Ljubljane, druga nagrada za zgodbico in risbico:

ISKANJE *P*RINCESE TOADSTOOL

Nekoč sta živela brata Mario. Pri njima je živela princesa Toadstool. Bila je izredno pridna in delovna.

Nekega dne pa se je primerilo, da je šla princesa sama v gozd. Brata Mario sta jo iskala, saj jima ni nič povedala, kam gre. Brata Mario sta šla v hlev po Yoshija, da bi jima pomagal izslediti princeso. Yoshiju sta dala princesino krono za povohat, da bi jo lažje izsledil. Mario je prijel Yoshija za vajeti, Luigi pa je hodil za njim. Yoshi ju je pripeljal v gozd. Tam sta zagledala princeso, kako joka. Mario stopi do nje in jo vpraša: "Kaj pa je bilo, da se jokaš?" Princesa mu odgovori: "Zlobni vodja, Bowser me je ujel in rekel, da bom postala njegova žena, jaz pa sem ušla in sem tukaj sedela, dokler nista prišla vidva." "Zakaj pa potem nisi prišla domov?" jo vpraša Mario. "V tem gozdu sem prvič in lehko bi se izgubila," mu odgovori princesa. "V redu," je rekel Mario, "pojdimo domov." Ko so bili že malo dalj, je začel Yoshi vleči Maria. Mario se je spraševal, kaj bi to pomenilo. Nato se vsi ozrejo navzgor. Pred njimi stoji zlobni vodja BOWSER, o katerem je pravila princesa. Vsi trije se ustrašijo, najbolj pa princesa. Princeso obkrožijo Bowserjevi vojaki - koope. Princeso primejo in zbežijo. Luigi in Mario sta kar onemogla od prestrašenosti. Bowser se zlobno zareži in reče: "Ne bosta me ujela!" Nato jima pobegne v svoj gozd, kjer princesa čaka, da jo kdo reši.

Brata Mario sta si šele potem opomogla.

Mario mu reče: "Princeso bo treba rešiti. Luigi se strinja s tem. Mario in Luigi se morata spoprijeti z različnimi svetovi, kjer ju čakajo zelo zanimive in napete pustolovščine. Če jo pa vi hočete rešiti, pa morate vzeti joypad v roko in čaka vas zelo zabavna igra.






Grega Toplovec

Dragi Mario!

Ime mi je Sara Frajzman in sem članica kluba Nintendo. Imam nekaj vprašanj in en oglas ...

In sedaj nekaj vprašanj: na Game Boyu se mi je zlomilo notranje steklo (ekran). Ali kdo to popravlja in kje? Zanima me tudi, koliko bi popravilo stalo? Kaj naj naredim z Game Boyem, če ni rešitve in kaj z igricami?

Naj povem še, da mi je revija všeč. Prilagam vam risbo in pesem o Yoshiju.

Lep pozdrav,

Sara Frajzman

Draga Sara!

Tvojega oglasa ne morem objaviti. V eni od prejšnjih številk revije sem namreč že napisal, da v klubu Nintendo ne želimo, da bi naša revija postala podobna Salomonovemu oglasniku. Dobivam veliko prošenj za objavo oglasov, a vam, žal, ne morem ustreči.

Glede popravila Game Boya pa ti lahko povem, da imamo svoj pooblaščeni servis za popravilo vseh Nintendovih aparatov. Podatke o servisu boš izvedela, če nas pokličeš po telefonu na 061/322-655 vsak dan od 8. do 16. ure. Tudi vsi tisti, ki niste iz Ljubljane, lahko na naslov, ki vam ga bomo povedali, pošljete pokvarjene Game Boye itd. Zelo pogosto se dogaja, da vam Game Boyi padajo na tla. Gotovo imamo vsak teden vsaj tri take primere. Popravilo oz. zamenjava displaya stane 6600 SIT.

Kot vidiš, Sara, obstaja rešitev tudi za tvojega Game Boya. Pokliči nas in izvedela boš vse, kar te zanima.

Hvala za risbico in pesmico.

Lep pozdrav

tvoj Mario


Matjaž Trunkelj

MARKO FARIČ iz Maribora, tretja nagrada za pesmico:

MARIO SONG

Nekega dne, nedolgo od tega
je daleč od nas ena hiška bila.
V tej hiši sta dva brata živela
in kakor mi vsi sta tudi imena imela.
En malo bolj okrogel, drugi malo večji,
sta se imenovala MARIO in LUIGI
in tako sta ta brata malo čudna
pri vseh zelo priljubna.

Kakor na Game Boyu, tako na Super NESu,
mora Mario rešiti vedno princeso.
Ko ga Mario proti princesi piči,
marsikatero želvo tam uniči.
Ko Mario končno princeso osvobodi,
se marsikdo razveseli!

Enkrat, aprila je bilo,
je Mario zbolel, bilo je res hudo.
In ker ima Mario hudo angino,
sta se Luigi in princesa
odpravila po zdravilno rastlino.
Medtem, ko Mario doma hudo kašlja,
sta princesa in Luigi nekaj našla.
Mislila sta, da je to zmečkana srajca,
blizu sta bila, bila je jajca.
Vzela sta jajco in rastlino,
da ne bi Mario doma pogino.

Ko sta prispela domov,
je Mario težko požiral slino.
"Hitro!" je rekel Luigi, "dajva mu rastlino."
Ko je pojedel rastlino je malo zaspal,
"ljubi bog", kako je smrčal.
Malo bolj potem - opoldne,
ko princesa za kosilo solato trebi,
je prišel Mario k sebi.
In že je še ves zaspan, od postelje vstal
in do mize v kuhinji odpotoval.
Tam, če verjamete ali ne,
je tisto jajco občudoval.
Ko je jajce vzel v roke,
se naenkrat lupina razpokne.

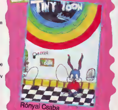
Kdo, mislite, da se je izvalil?
Ja, imate prav - zeleni dinozaverček je bil.
Ker je bil zeleni in tako mali,
so mu ime YOSHI dali.
Ta Yoshi je rastel, dokler ni končno zrastel.
Sedaj ima - saj ga vsi poznate - že rdeče copate.
Ja, saj vem, škornje ime,
a na škornje se nič ne rime.

No dobro, saj bi bilo vse lepo,
če ne bi hudobnega BOWSERja bilo.
Ta Bowser, sveže iz konzerve pošilja male želve.
Te želve, čeprav so male, spravljajo Maria v težave.
In ker s prijatelji vse je lažje,
tako vsaj pravijo,
najboljši zgled: YOSHI in MARIO.


Mikzán Vlandia


Iztok Polanič


Bíró Zsolt



Rónyai Csaba



DONKEY KONG COUNTRY

Nintendo

SUPER NINTENDO